

PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA TENTANG PELAKSANAAN ZAKAT FITRAH DI KELAS 5 SDN 5 DUNGALIYO

Alhanafi Aku

SDN 5 Dungaliyo

Email: alhanafiaku@guru.sd.belajar.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi zakat fitrah di SDN 5 Dungaliyo. Penelitian termasuk jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Subjek dari penelitian ini adalah f kelas 5 SDN 5 Dungaliyo. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian diperoleh Pada siklus pertama, metode Role Play diterapkan untuk meningkatkan 83. Dari 10 siswa, 8 di antaranya berhasil mencapai ketuntasan. Pada siklus kedua, pembelajaran difokuskan pada perbaikan kendala yang muncul pada siklus pertama, khususnya pada siswa yang belum mencapai ketuntasan. Guru memberikan bimbingan tambahan, memanfaatkan media pembelajaran yang lebih terstruktur, dan meningkatkan intensitas diskusi. Hasilnya, rata-rata nilai tetap berada di angka 83, namun seluruh siswa berhasil.

Kata Kunci: pemahaman, metode bermain peran, PAI dan Budi Pekerti.

ABSTRACT

This research aims to increase students' interest in learning zakat fitrah material at SDN 5 Dungaliyo. Research includes the type of Classroom Action Research. The subject of this study is f grade 5 SDN 5 Dungaliyo. The data collection technique uses tests, observations and documentation. The results of the study were obtained In the first cycle, the Role Play method was applied to increase 83. Of the 10 students, 8 of them managed to achieve completeness. In the second cycle, learning is focused on improving the obstacles that arise in the first cycle, especially for students who have not reached completion. Teachers provide additional guidance, utilize more structured learning media, and increase the intensity of discussions. As a result, the average score remained at 83, but all students succeeded.

Keyword: *understanding, role-playing methods, PAI and Ethics*

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman siswa terhadap nilai-nilai ajaran Islam, salah satunya adalah zakat fitrah. Zakat fitrah merupakan salah satu kewajiban bagi umat Islam yang harus ditunaikan menjelang Hari Raya Idulfitri. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa yang kurang memahami esensi dan prosedur pelaksanaan zakat fitrah, baik dari segi tujuan, syarat, maupun tata cara pelaksanaannya. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang efektif agar siswa dapat memahami konsep zakat fitrah dengan lebih baik.

Zakat fitrah merupakan kewajiban bagi setiap muslim yang harus dipahami dan diamalkan. Namun di SDN 5 Dungaliyo, pembelajaran tentang zakat fitrah

masih menghadapi beberapa kendala yang berdampak Masalah utama yang muncul adalah Siswa kelas 5 SDN 5 Dungaliyo seringkali hanya menerima materi tentang zakat fitrah secara teoritis melalui metode ceramah atau penjelasan di buku teks. Akibatnya, pemahaman mereka terhadap konsep, tujuan, dan tata cara pelaksanaan zakat fitrah cenderung minim. Hal ini terlihat dari kurangnya kemampuan siswa dalam menjelaskan kembali materi atau menghubungkannya dengan praktik nyata dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif membuat mereka merasa bosan dan tidak termotivasi untuk memahami materi. Metode yang monoton juga tidak memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan rasa percaya diri. Materi zakat fitrah sering kali hanya diajarkan dalam bentuk teori tanpa melibatkan simulasi atau aktivitas praktis yang sesuai dengan konteks kehidupan siswa. Akibatnya, siswa kesulitan memahami bagaimana zakat fitrah dilaksanakan secara nyata. minimalnya kegiatan pembelajaran mengatasi permasalahan ini, sehingga diperlukan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik agar siswa dapat memahami materi dengan lebih baik. Salah satu metode yang dianggap efektif adalah metode bermain peran (*role-playing*).

Metode bermain peran juga mampu meningkatkan keterampilan sosial siswa, seperti komunikasi, kerja sama, dan rasa percaya diri. Selain itu, metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk menginternalisasi nilai-nilai zakat, seperti keikhlasan, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap sesama. Dengan latar belakang ini, penerapan metode bermain peran menjadi solusi yang relevan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 5 SDN 5 Dungaliyo tentang pelaksanaan zakat fitrah, sekaligus menciptakan pembelajaran yang interaktif. Metode ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan memerankan berbagai peran yang berkaitan dengan pelaksanaan zakat fitrah, seperti sebagai muzaki (pemberi zakat), mustahik (penerima zakat), atau panitia zakat. Melalui pengalaman langsung dalam bermain peran, siswa diharapkan dapat memahami konsep zakat fitrah secara lebih mendalam dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran dengan metode bermain peran memiliki beberapa keunggulan dibandingkan metode konvensional. Selain meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, metode ini juga membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial dan empati terhadap sesama. Dengan adanya interaksi langsung dalam permainan peran, siswa dapat lebih mudah menginternalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam ajaran zakat fitrah.

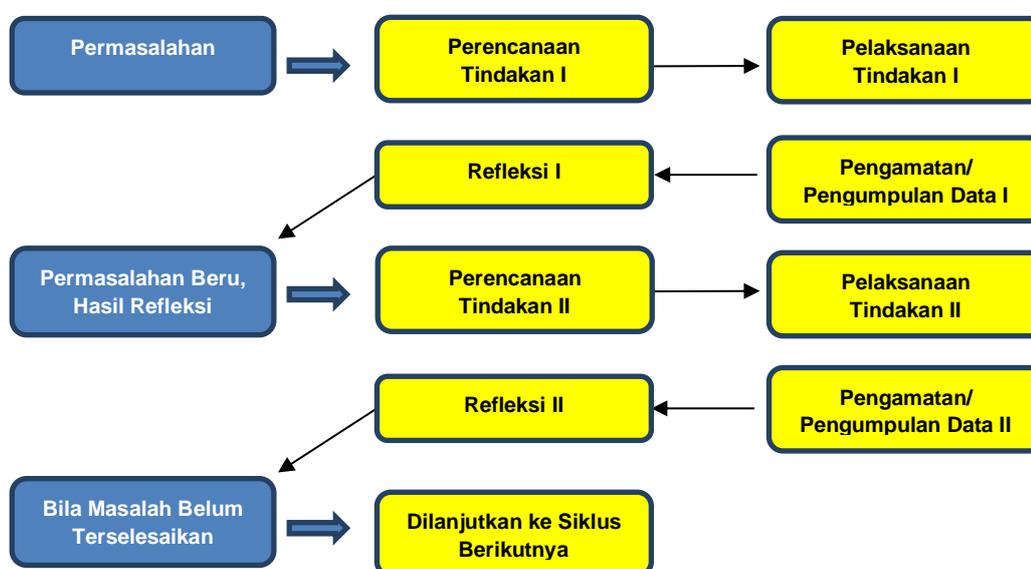
Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas 5 SDN 5 Dungaliyo tentang pelaksanaan zakat fitrah. Dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK), penelitian ini akan mengkaji bagaimana metode bermain peran dapat membantu siswa dalam memahami materi zakat fitrah serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dalam mengajarkan konsep zakat fitrah kepada siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan wawasan bagi guru

dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi sekolah dalam menyusun program pembelajaran agama Islam yang lebih menarik dan efektif. Dengan demikian, diharapkan pemahaman siswa terhadap zakat fitrah dapat meningkat, sehingga mereka dapat mengamalkan ajaran Islam dengan lebih baik dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas atau disebut dengan *Classroom Action Research* dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja guru dalam proses pembelajaran sehingga terjadi peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik. Tahapan penelitian tindakan kelas dapat diuraikan sebagai berikut merencanakan tindakan (*Planning*), melaksanakan Tindakan (*Action*), Observasi (*Observation*), dan Refleksi (*Reflektion*). Adapun prosedur penelitian tindakan kelas secara detail dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Tahap-Tahap Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di SDN 5 Dungaliyo Tahun Ajaran 2022/2023 semester ganjil. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif yang menyajikan data penelitian melalui tabel dan grafik untuk mendeskripsikan ketuntasan hasil belajar siswa. Data diperoleh dari hasil tes formatif pada siklus I dan II. Setiap siswa SDN 5 Dungaliyo pada mata pelajaran PAI dikatakan tuntas belajar jika siswa sudah mencapai nilai KKM PAI yaitu 75. Kriteria seorang siswa dikatakan tuntas belajar bila memiliki daya serap paling sedikit 75 %. Sedangkan tuntas secara klasikal tercapai apa bila di kelas tersebut terdapat ≥ 75 % siswa yang telah tuntas belajar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SDN 5 Dungaliyo dengan subjek penelitian peserta didik kelas 5 pada tahun pelajaran 2023/2024. Jumlah peserta didik yang terlibat dalam penelitian ini adalah 10 orang, terdiri dari 4 peserta didik laki-laki dan 6 peserta didik perempuan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada materi "zakat fitrah" dalam pelajaran PAI dan Budi Pekerti, dengan fokus utama penggunaan metode Role Play dalam proses pembelajaran. Nilai Kriteria Ketuntasan Teknis Pembelajaran (KKTP) untuk materi ini ditetapkan pada angka 71, dengan target pencapaian nilai keberhasilan sebesar ≥ 85 untuk predikat sangat baik. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian yang tidak hanya mengukur pencapaian individu tetapi juga keberhasilan secara klasikal.

Keberhasilan pembelajaran ditentukan melalui dua indikator utama, yaitu ketuntasan klasikal dan ketuntasan individu. Untuk ketuntasan klasikal, ditetapkan target 75% dari jumlah peserta didik harus mencapai nilai KKTP, sedangkan untuk ketuntasan individu, nilai keberhasilan ditetapkan pada angka 71. Ketuntasan klasikal ini berarti bahwa mayoritas peserta didik harus mampu memahami dan menguasai materi yang diajarkan dengan baik, sementara ketuntasan individu memastikan bahwa peserta didik dengan kemampuan yang dapat mencapai standar yang telah ditetapkan. Hal ini penting untuk memastikan bahwa pembelajaran berjalan efektif dan merata bagi semua peserta didik.

Penelitian ini menggunakan metode siklus yang terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tahap perencanaan meliputi penyusunan modul ajar dan persiapan media pembelajaran. Tahap pelaksanaan melibatkan penggunaan media video pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang zakat fitrah, serta penerapan pembelajaran yang interaktif dan melibatkan peserta didik secara aktif. Pada tahap pengamatan, data aktivitas dan hasil belajar peserta didik dikumpulkan melalui observasi langsung dan tes untuk mengukur seberapa efektif metode pembelajaran yang diterapkan. Setelah data dikumpulkan, dilakukan tahap refleksi, yaitu analisis terhadap hasil pengamatan untuk menentukan apakah kriteria keberhasilan telah tercapai atau perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Jika siklus pertama target ketuntasan belum tercapai, maka tindakan akan direvisi dan dilanjutkan ke siklus kedua, dan begitu seterusnya hingga seluruh kriteria keberhasilan terpenuhi. Penelitian akan dihentikan setelah seluruh peserta didik mencapai ketuntasan yang diharapkan, baik secara individu maupun klasikal.

Siklus 1

1. Tahap Perencanaan Siklus 1

Tahap perencanaan merupakan langkah awal dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui metode Role Play pada materi zakat fitrah di kelas V SDN 5 Dungaliyo. Perencanaan ini melibatkan beberapa komponen yang harus disiapkan secara matang agar pelaksanaan siklus 1 dapat berjalan dengan baik dan sesuai harapan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap perencanaan pada tabel sebagai berikut: gambaran jelas tentang tahapan kegiatan, waktu pelaksanaan, dan tujuan dari setiap langkah yang diambil dalam proses perencanaan.

a. Identifikasi Permasalahan

Sebelum menyusun rencana pembelajaran, peneliti terlebih dahulu mengidentifikasi permasalahan yang ada di kelas 5 SDN 5 Dungaliyo terkait rendahnya hasil belajar peserta didik. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan diketahui bahwa peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, terutama dalam memahami konsep Zakat fitrah. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya masih bersifat konvensional, di mana guru lebih banyak berceramah tanpa melibatkan metode Role Play. Oleh karena itu, dipandang perlu untuk merancang suatu intervensi yang dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode Role Play.

b. Menyusun Modul Ajar

Setelah mengidentifikasi permasalahan pada proses pembelajaran, peneliti mulai menyusun modul ajar. Proses penyusunan berlangsung secara bertahap, dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik untuk memahami materi zakat fitrah melalui pendekatan yang lebih interaktif dan memanfaatkan metode Role Play.

c. Menyiapkan Media dan Sumber Belajar

Pada tahap ini, selain menyusun modul ajar, peneliti juga mempersiapkan berbagai media pembelajaran yang akan digunakan dalam Siklus 1. Media pembelajaran seperti PowerPoint dengan penjelasan visual mengenai zakat fitrah, video edukasi yang relevan, dirancang untuk mendukung hasil belajar peserta didik secara lebih mendalam. Pembuatan media-media ini dilakukan secara paralel dengan penyusunan modul ajar. Media pembelajaran ini diharapkan mampu membuat proses pembelajaran lebih menarik dan memotivasi peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi.

d. Menyusun Instrumen Penilaian dan Observasi

Instrumen penilaian juga disusun bersamaan dengan pembuatan modul dan media pembelajaran untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan yang dilakukan. Peneliti menyusun lembar observasi yang akan digunakan untuk mengamati hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, serta instrumen berupa tes tertulis untuk mengukur hasil belajar peserta didik terhadap materi zakat fitrah yang telah diajarkan. Penyusunan instrumen-instrumen ini dimulai dan diselesaikan selama bulan november

2025, bersamaan dengan penyusunan modul ajar dan media pembelajaran, yang rampung pada 15 november 2025.

e. Mempersiapkan Sarana dan Prasarana

Selain menyusun modul, media pembelajaran, dan instrumen penilaian, peneliti juga memastikan kesiapan sarana dan prasarana yang mendukung pelaksanaan pembelajaran. Ketersediaan perangkat seperti proyektor, komputer atau laptop, akses internet, dan alat-alat pendukung lainnya diperiksa dengan cermat agar teknologi dapat digunakan secara optimal selama proses pembelajaran. Langkah-langkah ini dilakukan secara bersamaan dengan penyusunan modul dan media pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan Siklus I

Setelah tahap perencanaan selesai, tindakan siklus 1 dilaksanakan di kelas 5 SDN 5 Dungaliyo pada pukul 08.00-10.00 Wita. Pelaksanaan tindakan ini mengikuti langkah-langkah yang telah direncanakan sebelumnya dan berlangsung selama beberapa pertemuan. Berikut adalah uraian lebih rinci mengenai tahap pelaksanaan siklus 1:

a. Kegiatan Pembukaan

Pada awal pembelajaran, guru membuka pelajaran dengan melakukan aperepsi untuk mengaitkan materi zakat fitrah dengan kehidupan sehari-hari. Guru menjelaskan pentingnya zakat fitrah. Selain itu, guru memberikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari tersebut, yaitu mengenal konsep dasar berbagi kepada sesama Manusia. Melalui pembelajaran ini, tujuan pembelajaran:

1. Peserta didik mampu menjelaskan pengertian, hukum, tujuan, dan pihak- pihak yang wajib membayar zakat fitrah.
2. Peserta didik mampu menelusuri informasi tambahan tentang zakat fitrah dari berbagai sumber.
3. Peserta didik mampu mempraktikkan proses pembayaran zakat fitrah melalui model pembelajaran bermain peran.

Guru juga menjelaskan bahwa pada pertemuan kali ini, metode Role Play akan digunakan untuk mempermudah hasil belajar peserta didik terhadap materi zakat fitrah .

b. Kegiatan Inti

Pada tahap ini, proses pembelajaran berlangsung lebih interaktif dengan metode Role play

Berikut adalah langkah-langkah yang dilaksanakan

- a. Guru memaparkan materi zakat fitrah menggunakan presentasi Power Point yang telah disiapkan. Dalam presentasi ini, dijelaskan secara rinci tentang zakat fitrah. Setiap usia baligh dijelaskan melalui visualisasi yang menarik dan didukung oleh video edukasi yang relevan untuk membantu peserta didik memahami materi zakat fitrah.
- b. Setelah penyampaian materi, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk melakukan diskusi. Setiap kelompok

diberikan atau lembar LKPD tentang tanda-tanda usia baligh

- c. Guru memberikan tes menggunakan lembar tes yang dibagikan guru kepada peserta didik. Tes ini bertujuan untuk menguji sejauh mana pemahaman hasil belajar peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan serta memotivasi mereka untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

- i. *Kegiatan Penutup*

Di akhir pelajaran, guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari. Guru memandu siswa untuk menarik kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan, terutama mengenai zakat fitrah. Selain itu, guru memberikan soal evaluasi.

- b. *Tahap Pengamatan / Observasi Siklus I*

Tahap pengamatan dilaksanakan secara intensif selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pada tahap ini, observasi bertindak sebagai pengamat independen yang tidak ikut serta dalam proses pembelajaran secara langsung. Dengan demikian, observasi tidak memberikan intervensi atau masukan selama pelajaran berlangsung, sehingga memungkinkan untuk mendapatkan gambaran yang objektif tentang bagaimana pembelajaran diterapkan oleh guru dan bagaimana peserta didik merespons proses pembelajaran tersebut. Fokus utama pengamatan adalah menilai hasil belajar peserta didik berdasarkan panduan yang telah disusun sebelumnya, yaitu lembar observasi hasil belajar peserta didik.

Lembar observasi guru (peneliti) dirancang untuk mengamati berbagai aspek penting, seperti bagaimana guru (peneliti) merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran, penggunaan media dan teknologi pembelajaran, kemampuan guru (peneliti) dalam memfasilitasi diskusi, serta interaksi antara guru (peneliti) dan peserta didik selama proses pembelajaran. Sementara itu, lembar observasi hasil belajar peserta didik mencakup indikator-indikator yang mengukur tingkat partisipasi, keterlibatan dalam diskusi, respon terhadap materi yang diajarkan, serta kemampuan peserta didik dalam menggunakan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran.

- i. *Hasil Observasi kegiatan pembelajaran Guru*

Hasil observasi kegiatan pembelajaran guru (peneliti) pada siklus I ditunjukkan melalui kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup berdasarkan lembar observasi. Pada pertemuan pertama, peneliti yang berperan sebagai guru berupaya menerapkan penggunaan metode Role Play dengan modul ajar untuk materi zakat fitrah.

Pada awal pertemuan pertama, setelah berdoa bersama dan mengabsen peserta didik, guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Setelah itu, guru memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik untuk mengetahui pemahaman awal mereka sebelum pembelajaran dimulai. Langkah ini bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan peserta didik terkait materi zakat fitrah serta penerapan metode Role Play.

Guru bertanya kepada peserta didik mengenai pengetahuan mereka tentang zakat fitrah . Guru kemudian menjelaskan materi dengan bantuan media pembelajaran, seperti power point, yang disiapkan untuk mendukung pemahaman hasil belajar peserta didik. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya jika ada hal yang kurang dipahami, dan setelah diskusi, guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan materi.

Dalam siklus ini, peneliti mencatat bahwa peserta didik mulai menunjukkan minat dalam pembelajaran yang menggunakan metode Role Play . Mereka terlihat aktif, antusias, dan tidak merasa bosan, meskipun masih ada beberapa peserta didik yang belum berani bertanya. Untuk mengatasi hal ini, guru memberikan motivasi agar peserta didik lebih percaya diri dalam bertanya dan lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Suasana kelas yang lebih interaktif diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan. Namun, guru masih perlu mengatur suasana kelas agar lebih tenang dan tertib, terutama saat menggunakan metode Role Play .

Di akhir Siklus I, guru memberikan tes untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik. Materi tes mencakup pelajaran yang telah dipelajari selama siklus, termasuk penggunaan metode Role Play .Tes ini bertujuan untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar peserta didik melalui metode Role Play dalam pembelajaran zakat fitrah Pengamatan terhadap aktivitas guru dan peserta didik dilakukan oleh kolaborator penelitian melalui lembar observasi, yang berfokus pada penguasaan guru dalam penggunaan metode Role Play dan penerapannya dalam pembelajaran. Pengamat mencatat perkembangan baik dari sisi pesertadidik dalam mengikuti pembelajaran, maupun guru dalam penyampaian materi. Pengamatan ini mencakup 8 aspek yang telah ditentukan sebelumnya, sebagaimana tercantum dalam lampiran.

Berdasarkan penilaian kolaborator, kegiatan guru (peneliti) dalam menggunakan metode Role Play pada siklus I menunjukkan adanya kemajuan, meskipun masih dibutuhkan beberapa penyesuaian, khususnya dalam hal interaksi peserta didik serta penggunaan metode Role Play, Dalam pembelajaran. Tabel berikut memuat hasil penilaian kolom terhadap kegiatan guru (peneliti) pada Siklus I.

Observasi hasil belajar peserta didik selama pertemuan pertama dilakukan untuk menilai keterlibatan mereka dalam pembelajaran materi zakat fitrah dengan penerapan metode Role Play. Kegiatan dibagi ke dalam tiga tahapan: pendahuluan, inti, dan penutup.

Pada awal pembelajaran, setelah doa bersama dan pengabsenan, guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik. Peserta didik mendengarkan dengan baik, namun masih terlihat ada beberapa yang kurang fokus. Suasana kelas cukup tenang dan peserta didik tampak siap mengikuti proses pembelajaran.

Guru mulai menjelaskan materi zakat fitrah menggunakan media pembelajaran, seperti power poin dan menampilkan video pembelajaran. Sebagian besar peserta didik tampak tertarik dan terlibat secara aktif dalam mengikuti penjelasan yang diberikan. Metode yang digunakan berhasil menarik perhatian

peserta didik dan membuat mereka lebih antusias dalam mengikuti pelajaran.

Namun, saat diberikan kesempatan untuk bertanya, hanya beberapa peserta didik yang berani mengajukan pertanyaan. Walaupun mereka terlihat menikmati pembelajaran, sebagian besar masih ragu untuk berpartisipasi secara aktif dalam diskusi. Guru memberikan dorongan dan motivasi kepada peserta didik agar lebih berani untuk bertanya dan mengemukakan pendapat. Setelah motivasi diberikan, beberapa peserta didik mulai lebih aktif dalam bertanya dan terlibat dalam diskusi, meskipun jumlahnya masih terbatas.

Di akhir pertemuan, guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Meskipun sebagian besar peserta didik tampak memahami materi, beberapa peserta didik masih terlihat kebingungan dan memerlukan penjelasan lebih lanjut. Guru memberikan kesempatan terakhir kepada peserta didik untuk bertanya, dan beberapa peserta didik mulai lebih aktif bertanya, menunjukkan peningkatan dalam partisipasi setelah motivasi diberikan oleh guru.

Setelah diskusi dan penyimpulan materi, guru memberikan posttest untuk menilai sejauh mana peserta didik memahami materi zakat fitrah yang telah diajarkan. Hasil posttest ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai tingkat pemahaman peserta didik serta hasil belajar penggunaan metode Role Play dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penilaian kolaborator, hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran menggunakan metode Role Play pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Peserta didik terlihat lebih antusias dan terlibat dalam proses pembelajaran, terutama saat guru menggunakan media pembelajaran, seperti presentasi digital dan video pembelajaran. Penggunaan metode Role Play terbukti mampu menarik perhatian peserta didik dan membuat suasana belajar menjadi lebih dinamis.

Meskipun demikian, masih ada beberapa peserta didik yang belum sepenuhnya beradaptasi dengan penggunaan metode Role Play dalam pembelajaran. Sebagian besar peserta didik cenderung pasif saat diberikan kesempatan untuk bertanya atau berdiskusi, meskipun mereka tampak menikmati proses pembelajaran. Beberapa peserta didik masih membutuhkan dorongan agar lebih berani berpartisipasi aktif, terutama dalam mengajukan pertanyaan dan menyampaikan pendapat.

Secara umum, penerapan metode Role Play berhasil meningkatkan keterlibatan peserta didik, namun diperlukan beberapa penyesuaian lebih lanjut untuk meningkatkan interaksi peserta didik dan menerapkan metode Role Play dalam menunjang pemahaman materi. Tabel berikut memuat hasil penilaian kolaborator terhadap hasil belajar peserta didik selama Siklus I.

Tabel .3

Tabel Hasil Observasi hasil belajar peserta didik Siklus 1

No	Aspek Pengamatan	Skor Maksimal	Skor Siswa	Persentase (%)	Kategori
1	Memperhatikan penjelasan guru	5	5	100%	Sangat Baik
2	Partisipasi dalam diskusi kelompok	5	3	85%	Baik
3	Menggunakan metode Role Play	5	5	100%	Sangat Baik
5	Bertanya atau mengajukan pendapat	5	2	60%	Kurang
5	Mengerjakan tugas yang diberikan	5	5	100%	Sangat Baik
Rata-rata		20	17	85 %	Baik

Tabel hasil observasi hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memperhatikan penjelasan guru dengan baik (100%) dan mengerjakan tugas yang diberikan guru. Namun, pada aspek partisipasi dalam diskusi kelompok dan bertanya, terdapat peserta didik yang masih pasif, dengan persentase 60% dalam hal mengajukan pertanyaan atau pendapat. Rata-rata keseluruhan hasil belajar peserta didik adalah 85%, yang masuk kategori baik, meskipun masih ada ruang untuk peningkatan dalam keterlibatan diskusi dan interaksi.

Setelah pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama, guru mengadakan tes untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik terhadap materi zakat fitrah yang telah diajarkan. Tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mampu memahami dan mengaplikasikan definisi dan tanda-tanda Usia baligh yang mereka pelajari. Hasil tes menunjukkan adanya variasi hasil belajar peserta didik, yang dipengaruhi oleh keterlibatan mereka selama proses pembelajaran.

Dari total 9 peserta didik, 8 peserta didik berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Teknis Pembelajaran (KKTP), yaitu 75, sedangkan 1 peserta didik lainnya mendapatkan nilai di bawah standar yang telah ditentukan. Peserta didik yang aktif berpartisipasi dalam diskusi selama pembelajaran cenderung memiliki nilai yang lebih tinggi. Mereka mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan lebih baik dan menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam tentang tanda-tanda usia baligh yang diajarkan. Sebaliknya, peserta didik yang kurang terlibat dalam pembelajaran cenderung memperoleh nilai yang lebih rendah karena kesulitan dalam menjawab pertanyaan.

Hasil tes ini menunjukkan bahwa penerapan metode Role Play dalam pembelajaran memiliki dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, terutama bagi mereka yang terlibat aktif dalam pembelajaran. Namun, peserta didik yang pasif masih memerlukan pendekatan yang berbeda agar mereka dapat mencapai pemahaman yang optimal. Tabel berikut memuat hasil tes peserta didik selama Siklus I.

Tabel 1

Hasil Tespeserta didik Siklus 1

No	NamaSiswa	TP1.	TP2	TP3	TP5	Rata-Rata Siswa	Ket.
1	AA	75	75	80	95	81	Tuntas
2	AP. M	85	83	79	80	82	Tuntas
3	AL. I	87	80	80	85	83	Tuntas
5	AR	60	65	72	70	69	TidakTuntas
5	AW. K	87	86	86	88	87	Tuntas
6	A.B	86	65	72	85	83	Tuntas
7	A. M	85	82	82	81	83	Tuntas
8	A. H	86	82	80	77	81	Tuntas
9	BV. G	85	82	82	81	82	Tuntas
10	A.P	85	88	87	86	80	Tuntas
Rata-rata		82	77	79	93	83	

Pada Tujuan Pembelajaran 1 (TP 1), yaitu menguraikan Zakat Fitrah 82. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah menguraikan devinisi zakat fitrah .Peserta didik seperti A.P (87). Namun, peserta didik yang tidak tuntas, AB (60), masih memerlukan bantuan tambahan untuk memperkuat hasil belajar mereka.

Pada Tujuan Pembelajaran 2 dan 3 (TP 2 dan TP 3), menguraikan cirri-ciri zakat fitrah berdasarkan ajarn islam, menguraikan zakat fitrah dalam Pandangan Ilmu Agama, nilai rata- rata masing-masing adalah 77. Ini menunjukkan bahwa peserta didik cukup mampumenguraikan cirri-ciri zakat fitrah UMenurut Ilmu Agama Islam, menguraikan cirri-ciri balig dalam Pandangan Ilmu agama islam. Peserta didik aktif dalam diskusi, seperti aisyah jahabi (86), menunjukkan penerapan yang baik.Namun,peserta didik yang kurang tuntas mungkin

memerlukan pendekatan tambahan seperti pelatihan praktis atau pengulangan konsep untuk memperbaiki hasil belajar mereka.

Pada Tujuan Pembelajaran 5 (TP 5), yaitu suarat-syarat pembayaran zakat fitrah yang menjadi kewajiban yang harus dilakukan oleh setiap umat islam, nilai rata-rata adalah 83. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik dapat merinci kewajiban yang harus dilakukan pada materi zakat fitrah. Peserta didik tuntas seperti FL (93) menunjukkan kewajiban yang harus dilakukan pada materi zakat fitrah ,tetapi peserta didik yang kurang tuntas,seperti ARS (69), masih memerlukan hasil belajar yang lebih baik.

Rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik pada siklus pertama adalah 83, dengan sebagian besar siswa (8 dari 9 peserta didik) mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode Role Play dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yang aktif. Namun, peserta didik yang tidak tuntas memerlukan perhatian lebih dalam bentuk bimbingan individu atau kelompok. Untuk siklus kedua, disarankan agar lebih memfokuskan pada bimbingan dan pelatihan bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan serta memperhatikan tujuan pembelajaran yang sebagian besar belum dicapai oleh peserta didik. Penyesuaian dalam metode pembelajaran juga diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan.

c. Tahap Analisis dan Refleksi Siklus 1

Berdasarkan hasil pengamatan kegiatan guru, hasil belajarpesertadidik, dan hasil tes peserta didik pada siklus pertama, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Role Play zakat fitrah memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran seperti Power Point dan video pembelajaran membantu peserta didik untuk memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi. Hal ini terlihat dari peningkatan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran, terutama pada peserta didik yang aktif diskusi kelompok.

Namun masih terdapat beberapa kendala yang perlu diatasi. Salah satu kendala utama adalah perbedaan tingkat hasil belajar dan adaptasi peserta didik terhadap metode Role Play dalam pembelajaran. Beberapa peserta didik tampak belum terbiasa dengan metode Role Play, sehingga mereka terlihat pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil tes bagi peserta didik yang kurang terlibat aktif.

Refleksi dari siklus pertama ini menunjukkan bahwa meskipun metode Role Play dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar, guru (peneliti) masih perlu mengembangkan strategi untuk lebih melibatkan peserta didik yang kurang aktif. Salah satusolusi yang dapat diimplementasikan adalah memberikan bimbingan tambahan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menggunakan metode Role Play, serta memotivasi mereka untuk lebih berani bertanya dan berpartisipasi dalam diskusi. Selain itu, guru juga perlu mempertimbangkan penggunaan metode atau strategi yang lebih sederhana dan mudah bagi peserta didik.

Siklus 2

Tahap pengamatan dilaksanakan secara intensif selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pada tahap ini, observasi bertindak sebagai pengamat independen yang tidak ikut serta dalam proses pembelajaran secara langsung. Dengan demikian, observasi tidak memberikan intervensi atau masukan selama pelajaran berlangsung, sehingga memungkinkan untuk mendapatkan gambaran yang objektif tentang bagaimana pembelajaran diterapkan oleh guru dan bagaimana peserta didik merespons proses pembelajaran tersebut. Fokus utama pengamatan adalah menilai hasil belajar peserta didik berdasarkan panduan yang telah disusun sebelumnya, yaitu lembar observasi hasil belajar peserta didik.

Lembar observasi guru (peneliti) dirancang untuk mengamati berbagai aspek penting, seperti bagaimana guru (peneliti) merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran, penggunaan media dan teknologi pembelajaran, kemampuan guru (peneliti) dalam memfasilitasi diskusi, serta interaksi antara guru (peneliti) dan peserta didik selama proses pembelajaran. Sementara itu, lembar observasi hasil belajar peserta didik mencakup indikator-indikator yang mengukur tingkat partisipasi, keterlibatan dalam diskusi, respon terhadap materi yang diajarkan, serta kemampuan peserta didik dalam menggunakan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Observasi hasil belajar peserta didik selama pertemuan pertama dilakukan untuk menilai keterlibatan mereka dalam pembelajaran materi zakat fitrah dengan penerapan metode Role Play. Kegiatan dibagi ke dalam tiga tahapan: pendahuluan, inti, dan penutup.

Pada awal pembelajaran, setelah doa bersama dan pengabsenan, guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik. Peserta didik mendengarkan dengan baik, namun masih terlihat ada beberapa yang kurang fokus. Suasana kelas cukup tenang dan peserta didik tampak siap mengikuti proses pembelajaran.

Guru mulai menjelaskan materi zakat fitrah menggunakan media pembelajaran, seperti power poin dan menampilkan video pembelajaran. Sebagian besar peserta didik tampak tertarik dan terlibat secara aktif dalam mengikuti penjelasan yang diberikan. Metode yang digunakan berhasil menarik perhatian peserta didik dan membuat mereka lebih antusias dalam mengikuti pelajaran.

Namun, saat diberikan kesempatan untuk bertanya, hanya beberapa peserta didik yang berani mengajukan pertanyaan. Walaupun mereka terlihat menikmati pembelajaran, sebagian besar masih ragu untuk berpartisipasi secara aktif dalam diskusi. Guru memberikan dorongan dan motivasi kepada peserta didik agar lebih berani untuk bertanya dan mengemukakan pendapat. Setelah motivasi diberikan, beberapa peserta didik mulai lebih aktif dalam bertanya dan terlibat dalam diskusi, meskipun jumlahnya masih terbatas.

Di akhir pertemuan, guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Meskipun sebagian besar peserta didik tampak memahami materi, beberapa peserta didik masih terlihat kebingungan dan memerlukan penjelasan lebih lanjut. Guru memberikan kesempatan terakhir kepada

peserta didik untuk bertanya, dan beberapa peserta didik mulai lebih aktif bertanya, menunjukkan peningkatan dalam partisipasi setelah motivasi diberikan oleh guru.

Setelah diskusi dan penyimpulan materi, guru memberikan posttest untuk menilai sejauh mana peserta didik memahami materi zakat fitrah yang telah diajarkan. Hasil posttest ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai tingkat pemahaman peserta didik serta hasil belajar penggunaan metode Role Play dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penilaian kolaborator, hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran menggunakan metode Role Play pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Peserta didik terlihat lebih antusias dan terlibat dalam proses pembelajaran, terutama saat guru menggunakan media pembelajaran, seperti presentasi digital dan video pembelajaran. Penggunaan metode Role Play terbukti mampu menarik perhatian peserta didik dan membuat suasana belajar menjadi lebih dinamis.

Meskipun demikian, masih ada beberapa peserta didik yang belum sepenuhnya beradaptasi dengan penggunaan metode Role Play dalam pembelajaran. Sebagian besar peserta didik cenderung pasif saat diberikan kesempatan untuk bertanya atau berdiskusi, meskipun mereka tampak menikmati proses pembelajaran. Beberapa peserta didik masih membutuhkan dorongan agar lebih berani berpartisipasi aktif, terutama dalam mengajukan pertanyaan dan menyampaikan pendapat.

Secara umum, penerapan metode Role Play berhasil meningkatkan keterlibatan peserta didik, namun diperlukan beberapa penyesuaian lebih lanjut untuk meningkatkan interaksi peserta didik dan menerapkan metode Role Play dalam menunjang pemahaman materi. Tabel berikut memuat hasil penilaian kolaborator terhadap hasil belajar peserta didik selama Siklus 2.

Tabel .2

Tabel Hasil Observasi hasil belajar peserta didik Siklus 2

No	Aspek Pengamatan	Skor Maksimal	Skor Siswa	Persentase (%)	Kategori
1	Memperhatikan penjelasan guru	5	5	100%	Sangat Baik
2	Partisipasi dalam diskusi kelompok	5	4	90%	Baik
3	Menggunakan metode Role Play	5	5	100%	Sangat Baik
5	Bertanya atau mengajukan pendapat	5	4	90%	Baik
5	Mengerjakan tugas yang diberikan	5	5	100%	Sangat Baik
Rata-rata		20	15	90 %	Baik

Tabel hasil observasi hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memperhatikan penjelasan guru dengan baik (100%) dan mengerjakan tugas yang diberikan guru. Namun, pada aspek partisipasi dalam diskusi kelompok dan bertanya, terdapat peserta didik yang masih pasif, dengan persentase 30% dalam hal mengajukan pertanyaan atau pendapat. Rata-rata keseluruhan hasil belajar peserta didik adalah 90%, yang masuk kategori baik, meskipun masih ada ruang untuk peningkatan dalam keterlibatan diskusi dan interaksi.

Setelah pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama, guru mengadakan tes untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik terhadap materi zakat fitrah yang telah diajarkan. Tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mampu memahami dan mengaplikasikan definisi dan tanda-tanda Usia baligh yang mereka pelajari. Hasil tes menunjukkan adanya variasi hasil belajar peserta didik, yang dipengaruhi oleh keterlibatan mereka selama proses pembelajaran.

Dari total 9 peserta didik, 8 peserta didik berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Teknis Pembelajaran (KKTP), yaitu 75, sedangkan awalnya 1 peserta didik lainnya mendapatkan nilai di bawah standar yang telah ditentukan mengalami kenaikan pada penilaian siklus kedua ini, dan Peserta didik yang aktif berpartisipasi dalam diskusi selama pembelajaran cenderung memiliki nilai yang lebih tinggi. Mereka mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan lebih baik dan menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam tentang tanda-tanda usia baligh yang diajarkan. Sebaliknya, peserta didik yang kurang terlibat dalam

pembelajaran cenderung memperoleh nilai yang lebih rendah karena kesulitan dalam menjawab pertanyaan.

Hasil tes ini menunjukkan bahwa penerapan metode Role Play dalam pembelajaran memiliki dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, terutama bagi mereka yang terlibat aktif dalam pembelajaran. Namun, peserta didik yang pasif masih memerlukan pendekatan yang berbeda agar mereka dapat mencapai pemahaman yang optimal.

KESIMPULAN

Hasil belajar peserta didik menunjukkan hasil yang cukup baik, dengan persentase keberhasilan rata-rata 82%. Peserta didik sangat baik dalam memperhatikan penjelasan guru (100%). Metode Role Play telah membantu meningkatkan minat siswa dalam belajar, terutama saat mereka berinteraksi dengan soal tes. Namun, tantangan yang perlu diperhatikan adalah partisipasi dalam diskusi kelompok dan keberanian mengajukan pertanyaan. Skor peserta didik dalam bertanya atau mengajukan pendapat hanya 60%, menunjukkan bahwa beberapa peserta didik masih ragu-ragu atau kurang percaya diri untuk terlibat lebih aktif dalam diskusi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Putry dan Asmira, Yulistyas Dwi. "Pengembangan Model Pendidikan Karakter Peduli Sosial Melalui Metode Bermain Peran di Tk Tunas Mekar di Indonesia Bnadar Lampung."
- Jurnal Caksana Pendidikan Anak Usia Dini, vol. 1 no. 2 (2018). (Diakses 30 Desember 2024) Dewi, Kadek Novia. "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B di taman Kanak-kanak Gugus VII Kecamatan Buleleng."
- e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, vol. 5 no. 3 (2017). (Diakses 30 Desember 2024).
- Dewi Kusuma Luh Nita, dkk. "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Kelompok B di PAUD Gugus Anggrek, Kuta Utara."
- Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesa. Vol. 6 no. 1 (2018). (Diakses 30 Desember 2024)
- Djoko, Walujo Adi. Kompendium PAUD (Jakarta: Kencana, 2016). Diana Suroi, dkk. "Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Kegiatan Bermain Peran di Tk Budi Dharma Kab. Bengkulu Utara."
- Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran, vol. 3 no. 1 (2021). (Diakses 30 Desember 2024)

- Dodiet, Aditya. “Metodologi Research Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.” (Diakses 20 Agustus 2020).
- Engga, dkk. “Pengaruh Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Prasekolah (4-6 tahun) di Tk Tunas Bangsa Bonti Kabupaten Sanggau Kalimantan Barat”.
- Jurnal Ilmiah Keperawatan, vol. 2 no. 3 (2017). (Diakses 24 April 2021) 58
- Ermita, Nevi. “Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Bahasa Pada Anak Usia Dini di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung”. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2018.
- Fatimah, Zurriyatul, dkk. “Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak di Tk Nurul Mubin Singaraja.”
- Ganing Ni Nyomang dan Tutayani Ayu Lah” Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kemampuan Sosial Pada Anak Kelompok B di Tk Gugus III Kecamatan Tampaksiring Tahun Ajaran 2017/2018,”
- Hasbunallah. Dasar-dasar Ilmu Pendidikan. Cet. 1:Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1999. Ilsa, fika Novia dan Nurhafizah. “Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pengembangan Kemampun Sosial Anak Usia Dini.” Jurnal Pendidikan Tambusai, vol. 4 no. 2 (2020). (Diakses 30 Desember 2024).
- Indryani, Dita Delestari Iin Riski, dkk. “Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Semester I di Tk Trisula Singaraja Tahun Pelajaran 2016/2017.”
- e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesa Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, vol. 4 no. 3 (2016). (<https://ejournal.udiksha.ac.id>) (Diakses 30 Desember 2024).
- Jamaliah, Sri. “Pengembangan Sosial-Emosional Anak Melalui Role Playing (Bermain Peran) di Kelompok B Anak Usia Dini.”
- Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini, vol. 1 no. 1 (2019). (Diakses 30 Desember 2024).